

// Вісник Харківського національного університету. Серія Романо-германська філологія. – 2008. – №837. – С. 60-63.

## СЕМИОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ПАРАДОКСЫ В ДИСКУРСЕ

*Морозова Е.И. (Харьков)*

Семиология (семиотика) – наука о знаках и знаковых системах [9: 6]. Знак, определяемый как социально значимое единство означающего и означаемого [1: 325], изучается в семиологии с целью уяснения его роли в процессе семиозиса (означивания, знакового представления информации) [9: 14]. Поскольку передача информации является одной из важнейших функций естественного языка, лингвосемиотика входит в число языковедческих дисциплин, одновременно являясь разделом общей семиотики. Рассматриваемая в данной статье проблема взаимодействия языкового знака с другими знаками в дискурсе, в частности, с парасемиотическими явлениями, сопровождающими речевое общение (жесты, мимика, интонация и пр.), является актуальной как в лингвистическом плане, так и в аспекте исследования сложных процессов семиозиса.

Обязательной составляющей любого знака является связь означающего и означаемого, которая может быть немотивированной (условной, конвенциональной, произвольной) или мотивированной (обусловленной, ассоциативной). В свою очередь, ассоциативные отношения между означающим и означаемым могут устанавливаться на основе их сходства или смежности. В соответствии с тремя типами связи означающего с означаемым (ассоциация по смежности, ассоциация по сходству и произвольное соединение) Ч. С. Пирс выделяет три класса знаков: индексы, иконы и символы [10].

Как отмечает Р. О. Якобсон, Пирс четко осознает, что различие этих классов знаков есть всего лишь различие в относительной иерархии: "В

основе разделения знаков на иконические знаки, индексы и символы лежит не наличие или отсутствие подобия или смежности между означающим и означаемым, равно как и не исключительно фактический или исключительно условный, привычный характер связи между составляющими, а лишь преобладание одного из этих факторов над другими" [15: 115-116]. Знаковость (конвенциональность, условность) является минимальной у знаков-индексов, возрастает у иконических знаков и является максимальной у знаков-символов.

Помимо этого, степень конвенциональности варьирует внутри классов знаков. Так, Н. Б. Мечковская отмечает, что среди знаков-индексов, например, паравербальные средства выражения эмоций (мимика, интонация) в меньшей степени знаковы (условны), чем вербальные средства (междометия), объясняя это тем, что первые в большей степени зависимы от состояния человека и, следовательно, чаще выражают это состояние, чем междометный возглас [9: 132]. Такая закономерность прослеживается и в иконических знаках. Так, образы, воспринимаемые визуально (например, иконичность в графическом оформлении текста – прописные буквы, особый шрифт, цвет, подчеркивание и т.п.), менее конвенциональны, чем образы словесные. Последние, как подчеркивает Р. Барт, играют более важную роль в культуре, поскольку визуальный образ "запечатлевает множество возможностей; слово фиксирует одну-единственную определенность" [4: 47]. Среди знаков-символов вариативность степени условности вербальных и паравербальных знаков менее очевидна (Ср. вербальный знак согласия "да" и его невербальный аналог – утвердительный кивок).

Конвенциональность вербальных знаков подвергается изменениям и в процессе их языковой эволюции. Такие изменения связаны с утратой языковым знаком своей мотивированности, затемнением внутренней формы языковой единицы [6: 50-59; 8: 162]. Так, например, фразеологизм *to dance barefoot* (о женщине, которая осталась незамужней, в то время как ее младшая сестра вышла замуж) возник в те времена, когда женщина, во-

первых, была полностью финансово зависима от семьи (родителей или мужа); во-вторых, было принято, чтобы дочери в семье выходили замуж "по старшинству". В такой ситуации вполне понятно, почему старшая дочь чувствовала себя обделенной и униженной, когда ее младшая сестра выходила замуж раньше нее и родители отдавали последней приданое, предназначенное старшей дочери. Таким образом, значение этой фразеологической единицы формируется на основе концептуальной метонимии, то есть причина подменяется следствием. Это дает основания для того, чтобы отнести данный языковой знак к индексальным на начальном этапе его формирования его семантики. Затемнению внутренней формы этого фразеологизма способствовала эмансипация женщины, которая повлекла за собой изменение экономических условий жизни людей и их ментальности: переживания современной девушки навряд ли будут столь остры в подобной ситуации. Эти социальные процессы повлекли за собой нарастание конвенциональности рассматриваемого языкового знака.

Между классами знаков и внутри них возможны и изменения, обусловленные особенностями взаимодействия знаков с дискурсной средой их функционирования. Эти взаимодействия могут быть разделены на "игры" и "парадоксы".

Согласно дефиниции Й. Хейзинги, игра – это другая жизнь, инобытие: "Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемом чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели "обыденная жизнь" [7: 36]. Применительно к языковому знаку сущность игры состоит в удвоении означаемого, соотносительностью означаемого с двумя различными объектами, явлениями или ситуациями.

Характерной разновидностью языковой игры является шутка [11], основывающаяся на том, что один языковой элемент открывает доступ одновременно к двум – весьма различным по предметной сфере и

тональности – ситуациям, например: *"My brother was arrested at the zoo this afternoon."* *"Arrested? What was he doing?"* (1) *"Feeding the pigeons."* *"But – what's wrong with that?"* (2) *"He was feeding them to the lions."* Общим для ситуаций кормления голубей и скармливания голубей львам является словосочетание *feeding the pigeons*, которое, будучи употребленным в первом случае без предложного дополнения (наличие которого является обязательным для корректного описания референтной ситуации), обуславливает "игру" данного языкового знака в дискурсе.

Виды "игровых контекстов коммуникации" целесообразно дифференцировать в соответствии с целевой установкой говорящего. В вышерассмотренном примере последним выступает лицо, рассказывающее шутку, а не непосредственный адресант высказываний, из которых она состоит. Это объясняется тем, что шутки представляют собой микротексты, которые используются в качестве инкрустаций, инкорпорированных в обычные коммуникативные структуры. Тем самым границы данного микротекста "приоткрываются", а автор/адресант и читатель/адресат вводятся внутрь его пространства. Целью адресанта является позабавить адресата.

Вежливость, также представляющая собой разновидность языковой игры, преследует социально обусловленные цели установления, поддержания или прекращения отношений. Так, например, в следующем диалоге содержание второй реплики явно не соответствует действительности, однако это не влечет за собой обличение ее продуцента во лжи, поскольку реципиент понимает, что целью произнесения соответствующего высказывания является поддержание добрых отношений: *"How is the baby, Mrs Martinez?"* *"Always asking for you."* *This seemed unlikely* (Fitzgerald).

Ирония, напротив, преследует цель говорящего отдалить от себя собеседника, например: *"Your mother comes down to see you, driven by a uniformed chauffeur. Snazzy stuff. You don't even have somebody to scrub the john. So I ask myself how come that is. Does she like scrubbing johns?"* *"It was a childhood dream of mine," she said dryly*" (Roberts). Здесь обращает на себя

внимание факт рассогласования информации, поступающей по вербальному (*It was a childhood dream of mine*) и невербальному (*dryly*) каналам [12: 92], что в данном случае выступает сигналом иронии, поскольку информация как первого, так и второго рода передается намеренно, то есть предназначается адресантом для распознавания адресатом. Иронии свойственно порождать импликации, что позволяет трактовать соответствующее высказывание как вид косвенного речевого акта, например: *She looked up. "High ceilings," she commented. "Must cost you some to heat this place in the winter." "Would you like to see the bills?" Dru said dryly and made her laugh. "Later. I'd rather have wine"* (Roberts). Ироничное высказывание в данном контексте представляет собой косвенное указание на то, что собеседнику не следует вмешиваться в личные дела адресанта. Это влечет за собой нивелирование роли конвенционально передаваемой информации и, соответственно, увеличение удельного веса информации, передаваемой ассоциативно, на основе смежности (*Since you are so interested in my personal matters, would you like to see the bills?*). Как это свойственно косвенным высказываниям в целом, языковой знак здесь становится индексальным.

В случае лжи языковая игра предполагает, чтобы передаваемая вербально информация соответствовала невербальным характеристикам речевого поведения лжеца, например: *"In view of the acquisition," Meredith Johnson said, "I felt it was very important that I meet with all the division heads on Monday." She spoke calmly and slowly, looking at everyone seated around the table in turn. Sanders had the sense of an executive giving a presentation. "I met with Don Cherry, Mark Lewyn, and Mary Anne Hunter during the afternoon. But Tom Sanders said he had a very busy schedule, and asked if we could meet at the end of the day. At his request, I scheduled the meeting with Tom at six o'clock." He was amazed at the cool way she lied. He has expected her to be effective, but he was still astonished to see her in action* (Crichton). Выстраивая логическую цепочку своих действий с целью оправдать свое поведение и тем самым обвинить другого человека в том, что произошло по ее инициативе,

обманщица говорит настолько спокойно и убедительно, что у слушающих ее людей возникает впечатление, что они присутствуют на официальной презентации. Игры такого рода Н. Д. Арутюнова называет "вовлеченными", подчеркивая при этом, что они составляют самую суть и форму жизни цивилизованного человека и общества: "Основным признаком 'вовлеченных' игр является несоответствие явного неявному, выраженного потаенному, т.е. присутствие в поведении неискренности, фальши, притворства, лицемерия, обмана, розыгрыша" [2: 9].

Несоответствие передаваемой вербально информации невербальным сигналам, сопровождающим высказывание, посредством которого адресант намеревается ввести адресата в заблуждение, способно привести к провалу нечестной игры, в которую он пытается втянуть собеседника. Такого рода случаи представляют собой, в терминологии Р. Барта [3], "семиологический парадокс", состоящий в том, что знаковые функции приписываются тем или иным сущностям, которые не были знаками, то есть принадлежащим ситуациям, в которых отсутствует намерение говорящего передать соответствующую информацию. Рассмотрим пример: *"Isn't this man Pierce a famous cracksman?" "I wouldn't know." "You wouldn't know." Harranby sighed. He was certain Agar was lying. His posture, his flicking downcast eyes, his hand gestures — everything suggested deceit* (Crichton). Здесь сигналами, указывающими адресату на то, что адресант лжет, являются симптомы эмоционального состояния последнего (волнение, вызванное ощущением вины) — неестественная поза, мигание, жестикуляция. Эти психологически значимые симптомы безадресатны: они представляют собой т.н. "сигналы просачивания информации" (*leakage cues*) [16: 431], указывающие на истинное психологическое состояние говорящего субъекта. Эти первоначально не-знаковые явления интерпретируются в данном контексте адресатом как знаки индексального типа. Помимо этого, под влиянием последних "растворяется" знак-символ, представленный вербально переданным сообщением: он лишается своего конвенционального

содержания и предстает в новой системе своих связей как знак индексального типа: "Оставаясь к а к и м - т о знаком, этот знак становится для воспринимающего сознания как бы п р о з р а ч н ы м , не задерживает его внимания на себе, пропускает его сквозь себя, становится видимым, но прозрачным, т.е. отрицанием знака" [13: 172].

Изменения, которые языковой знак претерпевает в дискурсе, могут быть объяснены путем обращения к классическому определению информации Г.Бейтсоном как "различия, делающего различие" [5], основывающемся на том, что информация в сообщении сама по себе еще не содержится. Она представляет собой произвольную конструкцию, результат коммуникации, а не обнаружение каких-то свойств или объектов, знаний, которые наличествовали еще до начала коммуникации. Из практически неограниченного репертуара предметов сообщения адресант отбирает для своего сообщения лишь малую часть (первое различие). Адресат выделяет в сообщении далеко не все (а иногда и не то), что хотел сообщить адресант (второе различие). Понимание в коммуникации есть осознание различий между сообщением адресанта (внешней стороной формы) и тем, что из них отобрано адресатом – информацией (внутренней стороной формы).

Так, применительно ко лжи это означает следующее. С целью введения адресата в заблуждение адресант сообщает ему нечто ложное. Анализируя поступившее сообщение, адресат сопоставляет его содержание с имеющейся в его распоряжении информацией и в случае приходит к выводу, что содержание сообщения ложно, а адресант неискренен. Таким образом, из сообщения адресат черпает информацию о том, что адресант намеренно пытается ввести его в заблуждение относительно некоего положения вещей в мире. Это направляет коммуникацию по новому пути, ибо темой коммуникации становится характер протекания самой коммуникации. Вместо вопроса о том, "что" говорится, релевантным становится вопрос "зачем" это говорится. Тем самым осуществляется переход границы формы языкового

знака. С осознанием этого различия происходит понимание, которое определяет дальнейший ход коммуникации.

Рассмотренные примеры игр и парадоксов вербальных и паравербальных знаков в дискурсе свидетельствуют о том, что знаки не являются объектами, подобными объектам природоведческих наук: они образуются не "сами по себе" и подчиняются не собственным внутренним законам, а законам значения, то есть мышления человека, взаимодействующего с социальной и культурной средой.

## ЛИТЕРАТУРА

---

1. Англо-русский словарь по лингвистике и семиотике / Сост.: А.Н.Баранов, Д.О.Добровольский, М.Н.Михайлов и др.; Под ред. А.Н.Баранова и Д.О.Добровольского. – М.: Азбуковник, 2001.
2. Арутюнова Н.Д. Виды игровых действий // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред.. Н.Д.Арутюнова. – М.: Индрик, 2006.
3. Барт Р. Избранные работы. Семиотика, Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К.Косикова. – М.: Прогресс, 1989.
4. Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры: Пер. с фр./ Вступ ст. и сост. С.Н.Зенкина. – М.: Академический проект, 2003.
5. Бейтсон Г. Экология разума. Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии. – М., 2006.
6. Виноградов В.В. Основные понятия русской фразеологии как лингвистической дисциплины // Труды юбилейной научной сессии: Секция филол. наук. – Л.: ЛГУ, 1946. – С. 45-69.
7. Гейзинга Й. Homo Ludens / Пер. з англ. О. Мокровольського. – К.: Основи, 1994.
8. Кунин А.В. Английская фразеология: Теоретический курс. – М.: Высш. школа, 1970.
9. Мечковская Н.Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура: Курс лекций. – 2-е изд., испр. – М.: Академия, 2007.
10. Пирс Ч.С. Логические основания теории знаков. – СПб., 2000.
11. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – 2-е изд., искр. и доп. – М.: Языки славянской культуры, 2002.
12. Солошук Л.В. Вербальні і невербальні



компоненти комунікації в англомовному дискурсі. – Харків: Константа, 2006.

13. Степанов Ю.С. Концепты. Тонкая пленка цивилизации. – М.: Языки славянских культур, 2007.

14. Уфимцева А.А. Знак языковой // Лингвистический энциклопедический словарь Гл. ред. В.Н.Ярцева. – М.: Советская энциклопедия, 1992. – С. 167.

15. Якобсон Р.О. В поисках сущности языка // Семиотика: Антология / Сост. и общ. ред. Ю.С.Степанова. – 2-е изд. – М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая Книга, 2001. – С. 111-126.

16. Burgoon J.K., Buller D.B., Woodall W.G. Nonverbal Communication: The Unspoken Dialogue. – 2<sup>nd</sup> ed. – N.Y., etc.: McGraw-Hill, 1996.